



神機世界

EVOLUtion

THE WORLD OF SACRED DEVICE™

Esp

Ubi Soft

Avertissement sur l'épilepsie

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console.
- Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
 - Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
 - Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

Service consommateurs France

Téléphones : Hotline hardware +33-2 / 99 08 90 77

de lundi à vendredi de 10h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h30

Hotline software : 08.36.68.46.32, 2.23 F/min Minitel : 3615 UBISOFT, 1.29 F/min.

CONTENU

Merci d'avoir acquis le jeu Dreamcast "Evolution the World of Sacred Device". Pour en profiter au maximum, veuillez lire le manuel d'instruction intégralement avant d'entamer une partie.

Nous ne pourrons vous fournir un autre manuel, veillez donc à garder celui-ci dans un endroit sûr.

L'Histoire	4
Les Contrôles	6
Lancer une Partie	10
Le Menu de Commande	12
Les Mogosins	16
Avant de Partir en Expédition	18
Les Combots	19
Les Attaques Spéciales	21
La Barre de Slotuts	22
Les Personnages	24

www.evolution-rpg.com

www.ubisoft.fr

L'HISTOIRE

Pendant plusieurs générations, la famille Launcher a produit de brillants aventuriers. Ils sont tous morts depuis longtemps à ce jour et le glorieux héritage semble sur le point de sombrer dans l'oubli. Mais leur fils unique, Mag, rêve depuis toujours de devenir aventurier émérite lui aussi, comme ses parents. Un mois environ après la disparition de ses parents dans une de leurs escapades, une fille solitaire pénètre dans la maison Launcher

avec une lettre du père de Mag : " Tu dois protéger cette fille, Linear, jusqu'à mon retour. " Telle est la teneur du message.

Mag et Linear passent leur temps à fouiller des ruines sous l'œil bienveillant de leur majordome Gre Nade. Mais ce n'est qu'à l'intrusion de l'armée entraînée par le 8ème Empire que l'aventure commence vraiment.



LE CONTEXTE

Des millénaires se sont écoulés depuis la chute d'une ancienne civilisation. Celles qui l'ont suivi parviennent tout juste à bâtir des sous-marins et des avions. Nous sommes maintenant à la fin des années trente selon le calendrier grégorien. Ceux qui partent des Cyframes, technologie resurgie des ruines de l'ancienne civilisation, sont surnommés "Aventuriers" ou "Cyframeurs." Ces individus gagnent leur vie en acceptant les missions d'une certaine "Société," dont le but est de faire des recherches sur l'ancienne civilisation.





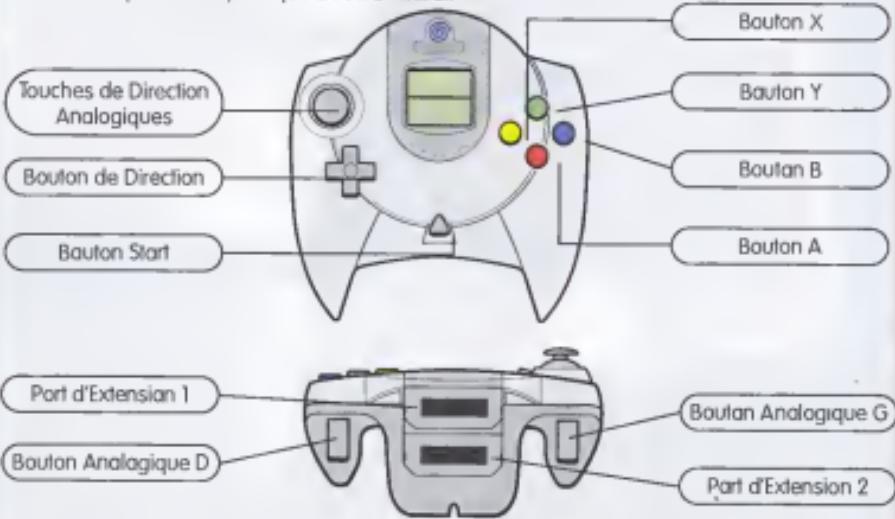
AU COMMENCEMENT...



LES CONTRÔLES

Ce jeu ne peut être utilisé qu'en solo. Veuillez connecter la manette Dreamcast et tous les périphériques requis à l'unité centrale avant de l'allumer.

Pendant une partie, appuyer sur le bouton Start en pressant en même temps les boutons A+B+X+Y pour renvoyer le jeu à l'écran initial.



Veuillez ne pas bouger les touches de direction analogique ni les boutons analogiques lorsque vous éteignez l'unité centrale. Vous pourriez créer des dérèglements dans le calibrage des commandes, ce qui entraînerait des défauts dans le fonctionnement d'un jeu.

COMMANDES DE LA MANETTE

	Menu Champ	Ecran Menu	Ecran Bateau
Touches de Direction Analogiques	Déplacer Curseur	Déplacer Curseur	Déplacer Curseur
Bouton de Direction	Déplacer Curseur	Déplacer Curseur	Déplacer Curseur
Bouton A		Entrer	Entrer
Bouton B		Supprimer	Supprimer
Bouton X		non utilisé	non utilisé
Bouton Y		utilise objets	non utilisé
Bouton Analogique G	Tourner Ecran (Gouche)	non utilisé	non utilisé
Bouton Analogique D	Tourner Ecran (Droit)	non utilisé	non utilisé
Bouton Start	non utilisé	Sélect Certains Objets	non utilisé

* Ce sont les réglages par défaut. La configuration peut être changée dans l'écran Configuration (ConfigScreen).

LANCER UNE PARTIE

Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton Open sur l'unité centrale et placez le disque "Evolution The World of Sacred Device" dans le compartiment lorsqu'il s'ouvre. Fermez le compartiment et allumez l'unité. Lorsque l'animation introductory commence, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Start pour accéder à l'écran initial. Si n'existe encore aucun fichier enregistré, vous pouvez commencer une nouvelle partie en appuyant sur le bouton Start. Si y a des parties enregistrées, sélectionnez "Continuer" (continue) dans le Menu Start.

REPRENDRE UNE PARTIE ENREGISTRÉE

Insérez une carte mémoire (du type "Visual Memory," vendue séparément) contenant une partie enregistrée dans le port d'extension, placez le disque "Evolution the World of Sacred Device" dans l'unité centrale et allumez-la. Sélectionnez le port d'extension contenant la carte mémoire qui vous intéresse puis la partie que vous souhaitez reprendre.

Note:

- Une carte Visual Memory est nécessaire pour enregistrer une partie.
- N'éteignez pas l'unité centrale, n'enlevez pas de carte de mémoire ni de contrôles pendant que vous enregistrez une partie



EQUIPE (PARTY)

- » **Formation** : Cette option vous permet de déterminer la position de chaque personnage au moment d'engager le combat. Appuyez sur le bouton B lorsque vous avez fini d'affecter une position à chaque personnage
- » **Rompre la Formation (disperse party)** : Vous pouvez vous séparer du troisième membre de l'équipe. Ce n'est pas possible dans les ruines.

CONFIGURER

Ce menu vous permet de personnaliser les réglages de votre jeu.

- » **Son (sound)** : Vous pouvez permutez entre les sons stéréo et mono.

- » **Vitesse d'affichage des textes (text speed)** : Cette option vous permet de choisir entre trois vitesses d'affichage des textes : rapide/normale/lente (fast/normal/slow).

- » **Contrôles (controller)** : Cette option modifie les fonctions des boutons X/Y/A/B. Une fenêtre de configuration apparaît : vous pouvez y choisir d'assigner à votre guise les fonctions aux différents boutons. Pour valider votre choix, appuyez sur le bouton Start.



ENREGISTRER (SAVE)

Vous pouvez enregistrer votre jeu à différents endroits . les Save Points (Bornes d'Enregistrement). Ces endroits sont situés dans la ville de Ponnom, dans le magasin, dans la chambre de Mog et un peu partout dans les ruines. Quand vous atteignez une Borne d'Enregistrement, sélectionnez "Save" dans le menu de commande pour accéder à la fenêtre d'enregistrement (Save Window).

» Utiliser la Fenêtre d'Enregistrement

Sélectionnez d'abord la carte mémoire sur laquelle vous voulez enregistrer votre partie en cours. Puis choisissez dans quelle partie du disque vous souhaitez procéder à l'enregistrement en utilisant les boutons de direction haut/bas (up/down). Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Si une partie a déjà été enregistrée à cet emplacement, il vous sera demandé si vous souhaitez écraser le fichier. Répondre Oui (Yes) vous permet d'enregistrer le fichier. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois parties par carte mémoire.

» Informations sur les données enregistrées

- Lieu d'enregistrement (save location)
- Niveau de Mog (mog's level)
- Temps total de jeu (total play time)
- Composition de l'équipe (party makeup)

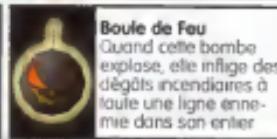
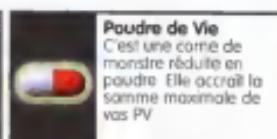
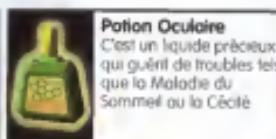
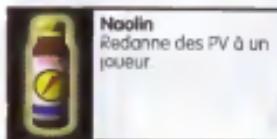


MACASINS

Il y a de nombreux magasins à Ponnom qui vous vendent les objets dont vous avez besoin.

- » **Magasin Général (general store)** : Vous y trouvez de nombreux objets, des armes, des armures et de multiples accessoires.
- » **Boutique Cyframe (cyframe upgrade shop)** : Ici vous pouvez équiper votre Cyframe de pièces supplémentaires ou améliorer son fonctionnement général. Tout cela est payant. Pour multiplier les pièces ajoutées au Cyframe, vous avez également besoin d'un upgrade kit.
- » **La Société (society)** : C'est une fondation culturelle dévouée à l'étude de l'ancienne civilisation. La Société organise la fouille des ruines et récupère les objets mystérieux qui y sont découverts. Dans le bâtiment, des expositions montrent certaines reliques rares. Vous pouvez rembourser vos dettes ici.
- » **Boutique de spiritueux (saloon)** : On n'achète pas grand-chose ici, mais on peut y glaner des renseignements intéressants.

OBJETS (ITEMS) : Voici quelques exemples des objets que vous pouvez utiliser dans le jeu :





AVANT DE PARTIR EN EXPÉDITION

VOTRE EQUIPE



Votre équipe peut contenir jusqu'à trois personnages en même temps

En théorie, Mag et Linear font nécessairement partie de votre équipe. Pour ajouter un membre supplémentaire à l'équipe, vous devez d'abord le rencontrer et lui parler. L'option "Add Companion to Party" (Ajouter un Compagnon à l'Equipe) est alors proposée. Pour abandonner un compagnon, sélectionnez "Disperse Party" dans l'option Party du menu de commande.

DONJONS

La plupart de vos aventures auront lieu dans les ruines de l'ancienne civilisation. A chaque fois que vous pénétrez dans l'une de ces ruines, sa configuration intérieure est automatiquement générée. Une carte apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran et garde la mémoire des endroits que vous avez déjà explorés. En plus de préciser l'emplacement où vous vous trouvez, la carte vous indique aussi où sont situés les objets et les ennemis dans une pièce. Ces renseignements apparaissent à l'écran au moment où vous entrez dans



une pièce et disparaissent quand vous la quittez. Certains pièges ont pour effet d'effacer les éléments cartographiques que vous avez constitués jusqu'alors.



Des télétransporteurs peuvent apparaître dans certaines pièces éparses dans les ruines. Placez-vous dans le télétransporteur et répondez Oui (Yes) au message affiché si vous souhaitez aller directement des ruines à la ville.

Quand vous atteignez des escaliers ou des empacements situés entre deux niveaux dans les ruines, il vous est demandé si vous souhaitez continuer ou faire une pause (ce qui



crée un enregistrement temporaire. Les enregistrements temporaires sont perdus si vous chargez une nouvelle partie

COMBAT

Votre équipe doit engager le combat si elle entre en contact avec des ennemis. Si vous attaquez l'ennemi par derrière, vous dispensez d'un avantage au combat. Mais si c'est lui qui vous surprend, vous avez davantage de difficulté à le terrasser

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES TACTIQUES

- » **Contact Normal** : Les opposants sont à égalité de chance
- » **Quand votre équipe attaque les arrières de l'ennemi** : Vous surprenez l'adversaire et vous conservez l'avantage de l'attaque. La formation ennemie est inversée
- » **Quand l'ennemi attaque vos arrières** : L'ennemi vous agresse par surprise, conservant l'initiative et inversant la formation de votre équipe

COMMANDES

- » **Attaque (attack)** : Linear et Gre utilisent les armes dont ils sont équipés et les Cyframeurs utilisent leur Cyframe
- » **Compétences Spéciales (special skills)** : Linear et Gre utilisent leurs compétences spéciales propres et les Cyframeurs utilisent les compétences spéciales dont leurs Cyframes sont équipés
- » **Objets (item)** : Les objets transportés par l'équipe peuvent servir à l'attaque ou à la récupération
- » **Mouvement (move)** : Cette commande permet de déplacer un personnage d'un pas en avant ou en arrière
- » **Défense (defend)** : Vous devez vous défendre contre les attaques de l'ennemi
- » **Fuite (escape)** : Cette commande n'apparaît que lorsque les personnages de l'équipe encore capables de combattre sont tous placés sur la ligne arrière. Ils peuvent alors effectuer une retraite, sauf dans certains cas particuliers

LANCER LE COMBAT

En fonction de sa position dans la formation, chaque personnage attend plus ou moins longtemps le moment d'intervenir. Ceux dont le temps de réaction est le plus bref agissent les premiers.



Première Ligne

Attaque	Défense	Réaction
Basse	Basse	Courte

Ligne Intermédiaire

Attaque	Défense	Réaction
Normale	Normale	Normale

Ligne Arrière

Attaque	Défense	Réaction
Basse	Haute	Longue

CESSER LE FEU

Le combat se poursuit jusqu'à ce que tous les ennemis soient vaincus ou jusqu'à la fuite de tous les ennemis ou de toute votre équipe. Chaque fois que vous remportez un combat vous gagnez des points d'expérience, et vous trouvez parfois des objets.

Et si toute mon équipe est détruite ?

Dans ce cas, une équipe de secours est envoyée par la Société (sauf dans certains cas particuliers), mais une note de frais s'ajoute à la dette que la famille Launcher a envers la Société. Vos points d'expérience et votre argent vous seront maintenus, mais vous perdrez tous les objets découverts.

ATTAKES SPECIALS

santes gourmandes en PC. Quand vous passerez assez de Points Techniques (PT), vos personnages peuvent apprendre de nouvelles compétences spéciales. Si vous apprenez une nouvelle compétence au combat, vous l'exécuterez automatiquement une fois sans consommer de PC. Les compétences spéciales qu'un Cyframeur peut utiliser dépendent des pièces qu'il a adjointes à son Cyframe.

CARACTÉRISTIQUES D'ATTAQUE

Certaines attaques ont des caractéristiques variées. Attaquer un ennemi mal protégé contre cette caractéristique occasionne les dégâts que vous lui infligez. S'il est résistant à cette caractéristique, au contraire, vous lui infligerez moins de dégâts qu'à l'ordinaire.

Types de Caractéristiques

- » **Feu (fire)** : les flammes et les chaleurs extrêmes sont mortelles pour les ennemis résistants à la Glace
- » **Glace (ice)** : la glace et les froids extrêmes sont mortels pour les ennemis résistants au Feu.
- » **Eclair (lightning)** : les éclairs sont efficaces contre les ennemis mécaniques et ceux qui résistent aussi bien à la Glace qu'au Feu

Vous pouvez lancer des attaques puis-



ETATS ANORMAUX

LES ETATS ANORMAUX LIMITENT LES ACTIONS DES PERSONNAGES PENDANT UN COMBAT



Amorphe (fallen) : Quand les PV d'un personnage tombent à 0, il ne peut plus participer au combat

Assoupi (asleep) : Le personnage s'est endormi et ne peut plus bouger. Un personnage ne peut accomplir aucune action lorsqu'il est assoupi mais il se réveille si on lui inflige des blessures

Paralysé (paralysed) : Le corps du personnage est immobilisé. Le personnage ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'il récupère

Égaré (confused) : Les personnages égarés ne sont plus capables de penser. Ils attaquent indistinctement les amis et les ennemis jusqu'à ce qu'ils soient guéris.

Envouté (brainwashed) : Quand un personnage est envouté, ses actions sont contrôlées par quelqu'un d'autre. Il attaque ses propres amis jusqu'à ce qu'il soit guéri, mais il redévient normal immédiatement s'il subit des dégâts

Empoisonné (poisoned) : Quand un personnage est empoisonné, il subit des dégâts à chaque action accomplie

Inhibé (blocked) : Un personnage inhibé ne peut plus utiliser ses compétences spéciales

Berserk : Un personnage dans cet état devient fou de rage, ce qui dope ses capacités d'attaque. Il n'arrête plus d'attaquer jusqu'à ce qu'il soit guéri

Convalescent (recovering) : Un personnage convalescent récupère des points de vie à chaque action accomplie

Aveugle (blind) : La vue d'un personnage aveugle est si diminuée que son aptitude à l'attaque et à la fuite reste faible jusqu'à sa guérison

Maudit (cursed) : Un personnage maudit perd une partie de sa Chance et de son Agilité jusqu'à sa guérison



MAG LAUNCHER

C'est le héros de l'histoire. Ses parents étaient des aventuriers célèbres et il a toujours souhaité suivre leurs traces. La famille Launcher a toujours entretenu d'excellentes relations avec la fondation culturelle de la République, la Société, ce qui explique que Mag ait été choisi pour accomplir ces missions. C'est un garçon ardent qui ne résiste pas au plaisir de se battre. Le Cyframe qu'il utilise est une large main.

LINEAR CANNON

C'est l'héroïne de l'histoire. Elle est réservée et sérieuse, iconique, et nul ne sait d'où elle vient. Elle ne fait guère confiance qu'à Mag et elle l'accompagne dans ses aventures.

Linear se sent différente de tous les gens qu'elle connaît. Elle a des yeux éfincelants, nul ne connaît son âge. Elle n'utilise pas de Cyframe.



CHAIN GUN

C'est le seul enfant de la famille rivale des Launcher, les Gun. Les Gun n'ayant pas eu de fils, Chain est saumise à un dur entraînement pour devenir aventurière. Une rivalité court entre les Launcher et les Gun depuis des générations, mais Chain semble aimer la compagnie de Mag. Elle a une personnalité abrupte et égociste : elle déteste perdre. Elle est presque aussi farcie que Mag dans l'art d'explorer. Elle est petite et use d'un langage peu châtié. Son Cyframe est un sabre.



GRE NADE

C'est le majordome de la famille Launcher. Il appelle Mag "man jeune maître", ce qui harriple l'intéressé. Il n'en a pas l'air, mais il est un stratège efficace et sa compagnie dans une aventure ou une bataille n'est pas à mépriser.



PEPPER BOX

C'est une aventurière venue d'un autre pays. Elle est joyeuse et réconfortante, mais un peu sauvage et imprévisible. Curieusement, elle s'est prise d'affection pour Mag. Son Cyframe est un Bazooka.



CREDITS

EVOLUTION STAFF LIST

Producer	Takeshi Santo	Sting Co., Ltd
Sub-producer	Natsuko Takezawa	ESP Inc
Game Director	Yoshihisa Tomita	Sting Co., Ltd
Game Design	Yoshihisa Tomita Masayuki Shimada	Sting Co., Ltd
	Tomonori Matsumoto, Masaya Saigo, Hiroaki Saito	Never-land Company
Main Music	Masaharu Iwata	
Scenario Director Factory	Takashi Hira	Scenario GEKKO
Original Story	Atsuhiko Matsumoto	Sting Co., Ltd
Game Scenario Factory	Yujirō Tabata, Keiji Maeda	Scenario GEKKO
	Atsuhiko Matsumoto	Sting Co., Ltd
Scenario Convert	Masaya Saigo, Hiroaki Saito	Never-land Company
Scenario Director Factory	Tomonori Yuzaku	Scenario GEKKO
Visual Director	Toshio Akashi	IKUSABUNE
Graphic Director	Yumiko Uekusa	Sting Co., Ltd
Character Design	Yumiko Uekusa	Sting Co., Ltd
Image Design	Osamu Kobayashi	

Character Demo Toshio Akashi,
Osamu Kobayashi IKUSABUNE

General Producer Yachi Miyaji ESP Inc

Release Coordinators Keitaro Numata,
Kumi Akatsuwa ESP Inc

Plan/Development Sega Enterprises, Ltd /ESP Inc /
Sting Co., Ltd

US/Europe Conversion DATAPLUS Co., Ltd

UBI SOFT CREDITS

Marketing Managers FR : Raphael Levi

Charlotte Sabboh

International Marketing Director Nicolas Metro

International Brand Manager Pascal Bonnet

Assistant International Brand Manager Vincent Munoz

Special thanks to: Laurent Detoc, Corinne Martin, Monique Caballero Luque, Julie Rault-le-Lard, Christelle Rouleau, Amandine Offroy, Cyril Delhomerie, Emmanuel Labgeas, Axel Robert, Lee Keane



Dreamcast

Sega and Dreamcast are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd

Licensed from ESP by Ubi Soft Entertainment

Original Game © 1998 SEGA ENTERPRISES, LTD. / ESP

English Translation © 2000 Ubi Soft Entertainment

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegiliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibido. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi viganti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Utlätten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canadian Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 96938918.4 & 96919599.5